Le Corbeau & le Renard…

Maître Corbeau,
Sur un arbre perché,
Voyait sous ses ailes,
Les autres ordres.

Les Esprits : Les ordres sont l'ossature même de la société granbretonne. Chacun de ces corps a une fonction précise et des spécificités de comportement. Ils forment des micro-sociétés où le Granbreton évolue de sa majorité à sa mort. A chaque ordre correspond un Esprit. C'est une créature immatérielle qui synthétise tous les traits de comportement souhaités chez les membres de l'ordre. En général, il est symbolisé par un animal. On peut devenir membre de l'ordre que si on est apte à éprouver l'Illumination, qui est la « possession » rituelle par l'Esprit. Cela se vérifie pendant les épreuves d'initiation. Pour un guerrier, l'illumination prendra la forme d'un accès de furie guerrière, pour un scientifique, ce sera un « trait de génie », etc…
Le connétable de l'ordre est l'incarnation permanente de l'Esprit. Cela explique la dévotion fanatique des Granbretons pour leur Seigneur, et les atrocités dont ils se rendaient coupables. Quand un être investi de pouvoirs surnaturels et de la toute-puissance temporelle vous ordonne quelque chose, il est difficile de se dérober.
La décadence vint quand les Granbretons commencèrent à être plus fidèles à leur connétable qu'à l'Empereur… Et on vit les Loups ravager leur propre capitale sans se poser de questions.
Passons maintenant aux exemples. A vous de vous en inspirer pour vos propres créations…

Le corbeau

Les Ailes de l'Empire

Drapeau
Blanc, avec un corbeau noir tenant une ville fortifiée entre ses serres.

Devise
« La terre ne suffit pas ».

Fonction
Etre l'armée de l'air de l'Empire, regrouper tous ceux qui volent et entretiennent les ornithoptères.

Historique
Il y a vingt ans, le Baron Kalan redécouvrait les principes de l'aéronautique. Il mit sur pied une petite force aérienne, la Légion Ailée. Elle était composée de Serpents à l'esprit aventureux, qui pilotaient des ornis primitifs (la série « Vouivre », de vrais cercueils volants). Après la première campagne de Scandie, la Légion fut détachée des Serpents et devint un ordre indépendant. Depuis, elle est devenue un outil indispensable et le symbole visible de la supériorité technologique des Granbretons.

Grand Connétable
Le Comte Arus Fryngen était l'inspiration de la première Légion et un proche de Kalan. Sa vouivre s'écrasa lors de la bataille de Navikh'. Son corps fut coupé en deux au niveau de la taille. Les Serpents-Guérisseurs maintinrent le tronc en vie et parvinrent à le greffer sur un orni (ancêtre des « phénix » et identique en termes de jeu, mais sans le co-pilote). Le Comte réalisa ainsi son rêve : devenir un oiseau. Il n'assiste pas souvent aux réunions des autres Seigneurs de guerre : il passe l'essentiel de son temps à survoler les champs de bataille, semant mort et carnage. La rencontre de cet énorme orni noir est la terreur des pilotes-guardians (et il y a de quoi : Arus contrôle la machine comme son propre corps, avec 100 % dans chaque arme, 120 % en pilotage et 18 en Dextérité). Rien à espérer de lui, ni de son successeur probable, le maître-volant Jontan Hrad : ce sont des maniaques qui ne rêvent que d'horreur, de destruction fondant du ciel…

Recrutement
Le postulant doit construire un prototype de machine volante et se jeter du haut de la Tour Pendue (il est mal vu de se faire remplacer par un esclave, cela équivaut à une disqualification automatique). Les 10 % de survivants sont admis et commencent leur entraînement au « Nid » (le palais de l'ordre à Londra). On leur enseigne les compétences de pilotage. N'importe quel noble Granbreton ou vassal suffisamment fiable peut faire un stage d'un mois au « Nid » et repartir avec des rudiments de pilotage (1d10 + 10 %). Une

petite taille et une bonne dextérité sont souhaitables.

Organisation

Dès son entrée au Nid, le jeune Corbeau se voit offrir le choix entre deux grands corps de l'ordre. Ils sont tenus de servir dans les deux, et versés à titre définitif dans l'un d'eux à leur entrée en service actif.

Ces corps sont :

- *LES PATTES* qui se déplacent au sol avec l'armée et dirigent la construction des ornithodromes de campagne. Ils se chargent de toutes les réparations sauf de l'entretien du moteur, qui demeure un secret Serpent. Il y a toujours un scientifique avec eux pour cela. La hiérarchie comprend quatre « griffes ». La progression se fait à l'ancienneté.
- *LES AILES* qui se chargent de toutes les mission aériennes : transports de personnalités, de messages, attaques d'objectifs au sol et combats aériens. La hiérarchie comprend quatre « plumes ». Elle est assez informelle, et repose plus sur le mérite du pilote que sur son ancienneté. Les pilotes de Phénix sont tous Quatre Plumes. C'est également de ce corps que dépend le service des « chauffeurs » pour les ornis personnels. C'est une planque fort appréciée…

Comportement

Ils éprouvent un fort sentiment de supériorité vis-à-vis de tous les « rampants ». Ils sont convaincus d'être les seuls « techniciens de guerre » qui existent, les ordres guerriers étant composés de simples brutes. Il est exact qu'ils n'ont pas leur pareil pour repérer les points faibles d'une armée ennemie et pour la désorganiser en quelques coups de flamme-lance. Mais leur principale fonction reste les « raids de terreur ». Imaginez-vous ce que peut faire un Dragon fonçant, tous ses lasers tirant, sur une colonne de réfugiés ? La plupart des Corbeaux ne sont que des bouchers. Toutefois, on en vit, lors des campagnes de Kamarg et de Moskovie, qui cultivaient des comportements très « chevaliers du ciel ». Ainsi Sir Renk le Valeureux (38 victoires), tué au sol. Il s'était posé pour féliciter le fauconnier adverse, qu'il venait d'abattre après une pleine heure de combat. Hélas, l'autre était un rustre qui n'entendait rien aux duels de gentlemen…

Relations avec les autres Ordres

Ils cultivent leur supériorité en se tenant soigneusement à l'écart des « rampants ». Seule exception, les Serpents, dont ils sont proches pour des raisons historiques et dont ils dépendent pour la livraison de nouveaux modèles.

Le Renard

L'œil et le Doigt

Drapeau

Une tête de renard rouge sur champ vert

Devise

« Par le fer, le feu… et la ruse ».

Fonctions

Le service secret du Ténébreux Empire. Reconnaissance, infiltration, propagande, préparation à la conquête *(plus de détails dans « Rule Granbritannia », dans Tatou n°1).*

Historique

L'ordre existait depuis des siècles comme police secrète de l'Empereur. C'est à eux qu'il revenait de surveiller les nobles, de déjouer les complots, et d'entretenir suffisamment d'agents parmi les Sans-Masques pour étouffer les révoltes de désespoir qui éclataient parfois dan les bas-fonds de Londra. Quand Huon eut décidé de conquérir l'Europe, il n'eut qu'à tourner vers l'extérieur l'instrument ainsi forgé. Leurs précédentes attributions furent transférées à l'ordre du Caméléon. Ils dominèrent la vie publique jusqu'à la campagne de Germanie. Après, l'Empereur se tourna définitivement vers la conquête « militaire ». L'ordre joua un rôle de plus en plus effacé dans les dernières années, pour être définitivement liquidé lorsque Méliadus devint Prince Consort et Seigneur de Guerre Suprême.

Connétable

Le Marquis Bérard Ceil est une légende parmi les Renards. C'est lui qui, usurpant pendant des années le rôle de Prince-Etoile de Novgorod, faillit se faire élire Tsar et faire basculer toute la Moskovie dans les camps de l'Empire (ce n'est vraiment pas sa faute s'il a échoué. Des aventuriers stupides sont venus mettre leur grain de sel. Il s'est vengé depuis). Il est gravement malade depuis quelques mois. Il souffre d'une dégénérescence osseuse progressive (en termes moins académiques, il se décompose tout vif). Il n'ose faire appel aux soins des Serpents, car Kalan a une vieille dent contre lui. Il continue quand même à tenir la barre, enfermé dans le Grand Terrier, certain qu'à la première défaillance, Huon lui enverra l'ordre de « sortie honorable » (le suicide, en clair). On parle de Shenegar Trott comme successeur possible. Le terrier, palais de l'ordre, est entièrement souterrain. On dit qu'il est relié à tous les autres palais par un réseau de passages secrets. Les Caméléons réclament depuis des années qu'on leur transfère ce précieux outil d'espionnage, mais cela traîne autant que le déménagement de notre ministère des Finances…

Recrutement

Une singularité : c'est l'un des seuls ordres qui admet des novices déjà membres d'autres ordres. Les cérémonies

d'exorcisme, où l'on chasse l'Esprit de l'ancien ordre pour le remplacer par l'Esprit Renard, sont parmi les plus impressionnantes qui soient. Bien sûr, il recrute aussi par la filière normale. Le nouveau membre se voit confier une mission « simple » : contrôler un territoire sur le point d'être envahi, ou organiser un assassinat politique parfait, par exemple. Il l'ignore, mais il y a un vétéran pour rattraper ses gaffes. S'il donne entière satisfaction, il est admis. Sinon, il a droit à un mort rapide et peu douloureuse. A noter que les Renards doivent impérativement se déshabituer du masque, s'ils veulent se voir confier autre chose que du travail subalterne.

Organisation

Officiellement, les Renards sont des marchands (même le Livret de Règles d'Hawkmoon s'y est laissé prendre). Ils reçoivent la formation correspondante. Les Renardeaux fraîchement formés sont envoyés en « mission commerciale » ou en « ambassade ». Ils auront pour tâche de faire du « petit renseignement ». Dès qu'ils se seront fait remarquer, ils deviendront Renard, avec une zone à diriger, des agents à superviser, etc… Les meilleurs accèdent au titre de Goupil, et peuvent diriger la subversion de pays entiers, avec des dizaines de Renards sous leurs ordres. On évite de laisser trop longtemps un agent dans le même pays. Il risque d'être repéré, et surtout de nouer des attachements « préjudiciables au service ».

Comportement

Ils sont plus complexes que la plupart des Impériaux. Ce sont avant tout des manipulateurs de génie. Ils prennent plaisir à élaborer de belles machinations, si tortueuses qu'ils sont les seuls à en saisir tous les ressorts. Ils sont entraînés à n'éprouver aucun sentiment, mais à les feindre tous à la perfection. Ils ne reculent devant aucune ignominie pour arriver à leurs fins. Le chantage et la corruption leur sont aussi naturels que de respirer. Normalement, il faut une occasion exceptionnelle pour qu'ils se montrent en personne. Ils entretiennent toujours une telle quantité d'écrans et de relais que personne ne sait qu'ils sont à l'œuvre. Ils ne sont jamais plus dangereux que lorsque leurs plans semblent s'effondrer : soit ils ont un coup de théâtre tout prêt pour retourner la situation à leur avantage, soit ils paniquent, agissent violemment. Chez eux comme ailleurs, les non-Granbretons sont considérés comme des sous-humains avec lesquels tous les coups sont permis. Toutefois, ils sont plus en contact avec le monde extérieur et plus à même de le juger. Cela explique le nombre relativement important de défections parmi eux. La tête des traîtres est mise à prix aussitôt. Leurs chances de survivre plus de quelques mois sont faibles…

Relations avec les autres Ordres

Ils sont dans l'ensemble persuadés que la politique de conquête par la force, menée par Méliadus, est une « erreur criminelle ». Si on les laissait faire, disent-ils, non seulement les continentaux se plieraient à tous les caprices de Huon, mais encore ils le feraient de bonne grâce. Le mécontentement ambiant aurait sans doute tourné à la fronde ouverte si Ceil n'avait pas procédé à quelques purges. Il existe une haine « totémique » entre les Renards, les Chiens et les Loups. Leurs précédentes fonctions ont laissé des traces. Les autres ordres les méprisent, les craignent ou les haïssent, à l'exception des Mantes.

Tristan Lhomme

Cet article est tiré du magazine **Tatou n° 3** publié par **Oriflam** S.A.R.L. en juillet 1989.

Il a été écrit par **Tristan Lhomme** et illustré par **Yves Corriger**.

\~~~~~~~~~~~

Retranscrit par **Pierre Borderie**
Pour toute réclamation, veuillez me joindre à l'adresse suivante :
aenelle@yahoo.fr

\~~~~~~~~~~~